TÍTULO: "CEREBRITO, UNA EXPERIENCIA ALTERNATIVA SOBRE EL USO RACIONAL DEL AGUA"

PRIMER PREMIO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA CATEGORÍA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZAS DE RÉGIMEN ESPECIAL, MODALIDAD A

AUTORES: AITOR VILLACAMPA RUIZ
BEGOÑA DOMÍNGUEZ SOBRÓN
RAQUEL PÉREZ MARRÓN

CENTRO: I. E. S. MARQUÉS DE LA ENSENADA (HARO)

OBJETIVOS

1- Que los alumnos sean conscientes de que el agua es un bien escaso, que se impliquen en su conservación y evitar un mal consumo.

2- Que el alumno adquiera conciencia sobre el uso racional del agua.

3- Que los alumnos sitúen correctamente el río Ebro y sus afluentes, así mismo que conozcan las Comunidades Autónomas por las que transcurre.

4- Que el alumno amplíe sus conocimientos sobre los principales ríos y mares de España y del mundo.

5- Que el alumno conozca la dimensión económica y social que se desarrolla alrededor de una arteria fluvial, descubriendo conceptos como: el ciclo del agua, las ciudades, embalses, centrales nucleares y térmicas, actividad industrial, la importancia de los acuíferos en la agricultura y la ganadería, actividades lúdicas que se realizan a partir del agua como el ski o los deportes de riesgo, el problema de la desalación del agua del mar…

6- Que el alumno valore las consecuencias sobre la naturaleza de los conceptos anteriores, en términos como: contaminación, lluvia ácida, desertización, desechos radiactivos e invasión de especies acuáticas no autóctonas…

7- Que el alumno durante el desarrollo del juego aprenda a gestionar la utilización del agua a partir de factores aleatorios y racionales, de tal forma que al final del juego logre disminuir la contaminación, dígase un menor número de AGUAFIESTAS.

8- Que el alumno argumente, razone y justifique las respuestas y explicaciones que se dan en las cuestiones planteadas en el juego, de tal manera que eso se vea proyectado en su vida cotidiana.

Todos estos conceptos se desarrollan en el MANUAL de INSTRUCCIONES que acompaña al juego.

PROCESO DE REALIZACIÓN

Surgió la idea como complemento de otros trabajos realizados en la **ECOAUDITORIA** sobre el **AGUA**, concedida al I.E.S. “Marqués de la Ensenada”, en la que participamos.

Pretendemos concienciar a nuestros alumnas y alumnos para un uso racional de este elemento tan escaso y necesario para la vida.

Inicialmente creamos unas mascotas: **CEREBRITO,** que da buenos consejos, y los **AGUAFIESTAS**, que incitan al derroche y mala utilización del agua por medio de sus trastadas. No solamente han intervenido en el juego sino que han protagonizado una campaña de murales de concienciación en el Instituto y un tríptico buzoneado en la ciudad. Esto ha servido para ir acercando estos personajes a la población.

En el juego se han trabajado tanto los contenidos implícitos del agua como una imagen final que resulte refrescante y sugerente para los alumnos.

En su realización hemos empleado dos cursos académicos: 2002/2003, en el que recogimos datos y documentación; 2003/2004, en el que seleccionamos, sintetizamos y dimos la forma que ahora tiene al juego.

Higiene bucal
Cierra el grifo al lavarte los dientes puedes ahorrar hasta 10 litros de agua
Utilizas el agua justa
(Ningún AGUAFIESTAS)
No cierras el grifo, derrochas
(Penalización de 4 AGUAFIESTAS)

RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA

Ha sido presentado fuera del horario lectivo a alumnos de 4º de E.S.O.
Jugamos con ellos para observar sus reacciones ante las pruebas y comprobar la claridad del manual de instrucciones.
Se observó que mostraban interés, que les resultaba original, divertido, interesante y educativo.
Todas las opiniones que manifestaron eran positivas.

Consideramos que este juego es aplicable a todos los niveles de la Educación Secundaria Obligatoria, desde primero hasta cuarto.